

魔法の宿題 プロジェクト 活動報告書

報告者氏名： 松下 泰将

所属： 高知県立 中村特別支援学校

記録日： 2016年 2月 20日

キーワード： 「知的障がい」「コミュニケーション指導」「苦手な課題に対して見通しをもつ」

【対象児の情報】

・学年： 小学部6学年児童(12歳)

・障害名： 知的障がい

・障害と困難の内容：

自分の思いを身振り・発声(喃語)・表情・クレーン現象で伝える。要求場面では、教員の手を引いたり、実物を手渡したりして伝える。好きなものや気になるものであれば、手に取ることはできるが、写真やイラストでのコミュニケーションは獲得できていない。

触覚にやや過敏さがあり、主に掌や足裏への触覚刺激を嫌がる。特に制作活動の授業で頻繁に嫌がる様子(手かみ・唸り声など)が見られる。

【活動目的】

・当初のねらい：

本児童の困りとして、

1. 制作活動に落ち着いて参加できないこと
2. やりたいことを伝える手段に乏しく、一人遊びが多いこと

があると考えた。『活動への見通しや自分で活動を選択できる機会を提供すること』や『実物を用いない要求手段(写真での要求)を新たに獲得すること』でそれらの困りを解消できるのではないかと考え、タブレットの動画機能や写真カードを活用した指導を行った。

・実施期間： 2015年 9月2日～2月12日

・実施者： 松下 泰将

・実施者と対象児の関係： 対象児の学級担任

【活動内容と対象児の変化】

・対象児の事前の状況：

タッチすると音が鳴ったり、イラストが動いたりするアプリなどを提示しても、タブレットの画面を眺めるだけで自分から画面に触れようとはしなかった。

<制作活動の状況>

授業の導入から嫌がる様子(「うなり声」「手をかむ」「しかめ面)」が多く見られた(図1)。主体的に手指を動かすことはほとんどなく、教員の身体援助を受けながら活動することが多かった。

教員による情報提供方法は、主に「教員が目の前で活動の手本を見せる」「見本や道具を提示する」「活動の写真を見せる」であった。また、制作活動の内容を児童が選択できる機会はなかった。



図1 制作活動での児童の様子(左：のりづけ、右：絵の具)

＜やりたい活動へのコミュニケーションの状況＞

休み時間には、絵本の表紙を眺めたり、音楽絵本で遊ぶ友達の様子を眺めたりすることが多く、目に留まった遊び道具のところへ行っていた。近くに教員がいる場合には、絵本や音楽絵本を手渡して、読んで欲しい思いや音楽絵本のスイッチを入れて欲しい思いを伝えていた。キーボードを弾いて欲しい場合や給食に行きたい場合には、キーボードやエプロンのあるところまで教員の手を引く様子が見られた。

過去に PECS に取り組んでいた期間があり、フェイズⅢa まで進んでいた。遊びの時間に、2枚のカードから自分の欲しい方のカードを選択できるようになったらしく、提示された複数の好きな物のカードから自分の欲しい方のカードを選ぶ課題にまで進んでいた。

・活動の具体的内容:

Windows タブレットの Power Point を用いた。スライド上の写真をタッチするとその写真の活動を行う動画が流れるようにした(動画は、活動を行う主体の視点で撮影した)。

＜制作活動での支援＞

制作場面では、二者択一で制作活動を選べるスライドを活用した(図2)。授業中に3回程、タブレットの画面をタッチして、児童のために用意された2つの制作活動のうちやりたい方を選ぶ機会を設定した。できるだけ2つの制作活動のうち1つは、シール貼りなど児童にとって嫌いではない活動となるようにした(しばらく待っても反応が見られない場合には、教員が代わりに画面をタッチして活動を選んだ)。

児童による画面のタッチがほとんどなかったため、2学期末の授業からは選択の機会は除き、動画による見通しの支援のみを行った。

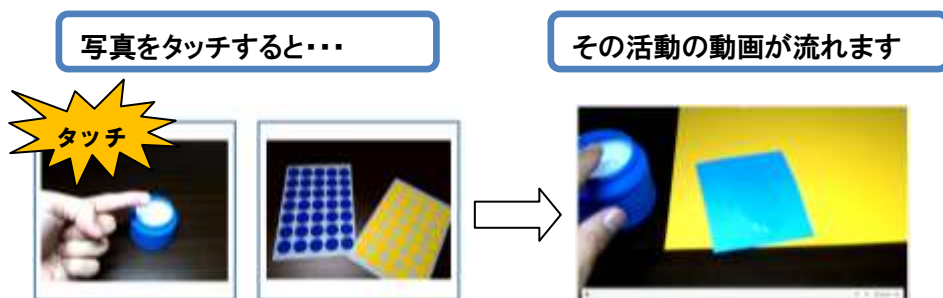


図2 制作活動用 Power Point スライド



図3 キーボードに写真カードを配置

＜やりたい活動へのコミュニケーション支援＞

休み時間に、三者択一で好きな遊びの活動を選べるスライドを活用した。タブレットの画面をタッチして3つの好きな遊びの活動(「キーボード」「絵本」「音楽絵本」)を選ぶ機会を設定した(※スライドの形式は制作場面に使用したものと同様)。その後、タブレットでの支援の結果と PECS の理論を参考にして、写真カードでのコミュニケーションを模索していった。今回の取組としては、「二者択一で写真カードから好きな遊びの活動を選ぶ」や「要求がよく出る実物の近くに写真カードを配置する(図3)」を行った。

なお、支援の内容は、児童の様子とクラスの状態を見て無理のないものを設定した。例えば、「要求がよく出る実物の近くに写真カードを配置する」といった支援の内容は、PECS の理論からは外れているが、過去にフェイズⅢa まで進んでいた事情や個別学習で本児童に2名教員を配置することは難しい状況があったため、このような内容を設定した(※しかし、できるだけ PECS の理論に沿うように「カードを取って渡すことを支援する人」と「カードを渡す相手」は別の人となるように努めた)。

・対象児の事後の変化:

＜制作活動での変化＞



導入の場面では、事前の状況と変わらず嫌がる様子が見られるときはあるものの、動画を視聴した授業では、落ち着いて活動できることが多かった(興奮して机を叩くことはあったが、嫌がる様子はほとんど見られなかった)。

タブレットの画面への注目は、熱心に見入るほどではなく、一度見たら片づけようとしていた。しかし、嫌いではないようで、視聴中は落ち着いていることが多かった。

＜やりたい活動へのコミュニケーションの変化＞

コミュニケーション支援の推移と児童の変化を以下にまとめた(表1)。現在、カードを手にして実物の近くで教員を待ち構えるときはあるが、キーボードとエプロンはカードで要求しており、教員の手を引くことはほとんどなくなった。

表1 コミュニケーション支援の推移と児童の変化

支援の内容	児童の変化
<p>1. 好きな遊びの活動を選ぶスライドを提示 ※3者択一: キーボード・絵本・音楽絵本 ※ときどき教員が選択して誘ったり、2者択一にしたりした。</p> <p>【考察】 ・動画をを用いることで写真カードの意味の理解が深まる。 ・写真を選ぶことで得られることを理解できる力はある。</p>	<p>当初は眺めていただけであったが…</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>教員の手をとって、「絵本」の写真を選ぶように(クレーンで選ぶ)</p> </div>  <p>「キーボード」の写真を頻繁に選ぶように(クレーン)</p>
<p>2. 好きな遊びの活動を選ぶ写真カードを提示 ※2者択一: キーボード・絵本・音楽絵本</p> <p>【考察】 ・カードを手渡すことで要求が伝わるのが分かっていない。 ※PECS でいうフェイズ I (カードを手渡すこと)に課題がある。</p>	<p>写真カードは手に取るが… 「教員にカードを手渡そうとしない」 「2枚とも手渡そうとする」 といった行動がみられた ※キーボードの写真カードを手に取るが多かった</p>
<p>3. 要求がよく出る実物の近くに写真カードを配置 ※写真カード: キーボード・絵本・エプロン・コップ ※クレーンでの要求が出た場合には、教員が児童の手をとり一緒にカードを手渡す</p> <p>【考察】 ・カードの方がすぐに要求が伝わることを理解し始めている? (※報告者の気づきとエビデンスの項目を参照)</p>	<p>当初は変わらずクレーンで要求していたが…</p>   <p>カードで「キーボード」や「エプロン」を要求するように</p>

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき:

＜制作活動について＞

- 制作活動を嫌がる原因は、触覚刺激への過敏さだけでなく活動への見通しのもちにくさにもあった。
- 動画により活動内容に見通しをもつことが、安心して活動に臨めた要因の一つであると思われた。

＜やりたい活動へのコミュニケーションについて＞

- 写真カードを手渡す方がクレーンで伝えるよりもすぐに要求が伝わる方法だと理解でき始めてきた。

・エビデンス(具体的数値など):

<制作活動について>

触覚刺激を伴う制作活動(のりづけや絵の具など)での情報提供方法と児童の様子を以下にまとめた(表2)。

※補助につく教員が歌を歌うなど楽しく活動に取り組める雰囲気づくりをしていた時もあった。

表2 触覚刺激を伴う制作活動における情報提供方法と児童の様子


情報提供方法		児童の様子																																		
一学期		・嫌がる様子が長時間かつ複数回続いた(唸り声・手をかむ・しかめ面)。 ※図1参照																																		
二学期／三学期	教員が手本を見せる・見本や道具を提示する タブレットで写真や動画を提示する	・以下の表に、一学期に強く嫌がる様子を見せた活動(のりづけと絵の具)の二学期／三学期での様子を記した。 ※その他触覚刺激を伴う活動についても、同様な結果であった。																																		
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>日時／内容</th> <th>うなり</th> <th>手かみ</th> <th>しかめ面</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9/4 のりづけ</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>笑顔あり</td> </tr> <tr> <td>9/7 絵の具</td> <td>△</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>興奮ぎみ</td> </tr> <tr> <td>10/21 のりづけ</td> <td>△</td> <td>△</td> <td>○</td> <td>笑顔あり</td> </tr> <tr> <td>11/2 のりづけ</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>笑顔あり</td> </tr> <tr> <td>12/22 のりづけ</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>笑顔あり</td> </tr> <tr> <td>2/9 のりづけ</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>笑顔あり</td> </tr> </tbody> </table>	日時／内容	うなり	手かみ	しかめ面	備考	9/4 のりづけ	○	○	○	笑顔あり	9/7 絵の具	△	○	○	興奮ぎみ	10/21 のりづけ	△	△	○	笑顔あり	11/2 のりづけ	○	○	○	笑顔あり	12/22 のりづけ	○	○	○	笑顔あり	2/9 のりづけ	○	○	○
日時／内容	うなり	手かみ	しかめ面	備考																																
9/4 のりづけ	○	○	○	笑顔あり																																
9/7 絵の具	△	○	○	興奮ぎみ																																
10/21 のりづけ	△	△	○	笑顔あり																																
11/2 のりづけ	○	○	○	笑顔あり																																
12/22 のりづけ	○	○	○	笑顔あり																																
2/9 のりづけ	○	○	○	笑顔あり																																
		○:問題なし △:すぐに治まり落ち着く ×:長く続く(2~3分以上)or 複数回生じる(4~5回)																																		

<やりたい活動へのコミュニケーションについて>

「キーボード」の要求場面における児童の行動の変化を以下にまとめた(表3)。

「キーボード」や「エプロン」などで、要求方法がクレーンからカードに変わってきた現状に加えて、要求が叶った後の再要求行動から、児童が写真カードでのコミュニケーションの良さを感じていることが分かった。

表3 「キーボード」の要求場面における児童の行動の変化

カードによる取組前		カードによる取組後
【行動】 教員の手を引いて行く 【教員が要求を叶えた後】 近くに教員がいた場合には、教員の手を再度引いて要求するときもあったが、キーボードのそばに立ち尽くすことが多かった。		【行動】 カードを手渡す 【教員が要求を叶えた後】 児童の目が届く範囲(数メートル先でも)に教員がいると、 <u>再度カードを持ってきた。それが何度も続くときもあった。</u> ⇒ <u>積極的に思いを伝えている</u>

・その他エピソード:

給食前に落ち着いて過ごせることが増えたという意見をクラスの教員から頂いた。以前は、教員をエプロンの前まで強く引っ張って行こうとし、それが通じないと座り込んでしまうといった様子も見られていた。カードによる要求を覚えたことで要求が伝わらない不安や苛立ちがなくなったことが落ち着けている要因として考えられた。

今後は、カードで要求できる種類を増やし、人にカードを手渡すことで要求が通じるという成功を多く経験できるようにしていくことで、将来的には自分用の要求のためのカードブックを持つことができるようにしていきたい。